



MANUALE DEL GIOCATORE V.3.5 WEB ENHANCEMENT

Design: Penny Williams
Editing: Miranda Horner
Typesetting: Nancy Walker
Web Production: Julia Martin
Web Development: Mark A. Jindra
Graphic Design: Dawn Murin

Basato sul gioco originale di DUNGEONS & DRAGONS® di E. Gary Gygax e Dave Arneson e sulla nuova edizione del gioco DUNGEONS & DRAGONS creato da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, e Peter Adkison.



D&D, DUNGEONS & DRAGONS, e DUNGEONMASTER sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. I loghi RPGA e d20 sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, nomi di personaggi e i tratti distintivi Wizards qui riportati sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc.



Traduzione **non ufficiale** di [questo documento](#) a cura di

DUNGEONS & DRAGONS WORLD

Tradotto da:

**Darkgirl, Elisa, Gionny, Ifrit
Sir BlackLinX, Sol'Kanar,**

Coordinamento, revisione e impaginazione:
jure

INTRODUZIONE

Il nuovo Manuale del Giocatore 3.5 offre un modello per ogni classe di personaggio. Questo modello include l'equipaggiamento predefinito, le abilità, i talenti e le magie, più l'ammontare iniziale di oro per un tipico personaggio di ogni razza. Ma cosa fare se si vuole creare un personaggio di un'altra razza – una che non viene scelta spesso per essere associata alla classe desiderata? Con questo concetto in testa, qui abbiamo inserito le informazioni iniziali ed esempi di personaggi di primo livello creati da coloro che sono ... beh differenti dagli standard.

BARBARO

Mezzorchi tipo Krusk sono i tipici barbari - rozzi e selvaggi - ma abili a combinare forza e ferocia che li rende spaventosi in battaglia. Ma le tribù barbare umane sono molte, e anche gli halfling possono intraprendere una vita selvaggia.

MODELLO INIZIALE DI BARBARO HALFLING

Armatura: Armatura di cuoio (+3 CA, penalità di armatura alla prova -1, Vel 9 m, 5 kg).

Armi: Ascia grande (1d10, crit x3, 3 kg, a due mani, tagliente).

Fionda (1d3, crit x2, incr. gittata 15 m, 0 kg, contundente).

Pugnale (1d3, crit 19-20/x2, incr. gittata 3 m, 0.25 kg, perforante).

Selezione delle abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 4 + il modificatore di Intelligenza.

Abilità	Gradi	Caratt.	Penalità armatura
Scalare	4	For	-1
Intimidire	4	Car	-
Saltare	4	For	-1
Ascoltare	4	Sag	-
Muoversi Silenziosamente (ci)	2	Des	-1
Cavalcare	4	Des	-
Individuare (ci)	2	Sag	-
Sopravvivenza	4	Sag	-
Nuotare	4	For	-2

Talenti: Arma Focalizzata (ascia grande).

Equipaggiamento: zaino con otre, una razione da viaggio giornaliera, giaciglio, sacco, pietra focaia e acciarino, una sacca con pietre per la fionda.

Oro: 2d4 mo.

L'halfling barbaro Juniper discende da una tribù che vive in un'area isolata e selvaggia. Ha scelto la sua arma per trarne il maggior vantaggio. Come molti altri barbari ha scelto un'ascia grande come arma da mischia e il talento Arma Focalizzata per aumentare la sua potenza. Poi ha scelto una fionda come prima arma di lancio per trarre vantaggio dal bonus razziale su quest'arma. I suoi punti abilità sono stati utilizzati per migliorare le abilità di classe nelle quali gode di bonus razziali (Ascoltare, Scalare e Saltare) o di Destrezza (Cavalcare).

Juniper: Barbaro Halfling Femmina 1; CR 1; Umanoide di taglia piccola; DV 1d12+1; pf 13; Init +3; VEL 9 m; CA 17, a contatto 14, alla sprovvista 14; BAB +1; Lot -2; Att +4 in mischia (1d10+1/x3, ascia grande) oppure +3 in mischia (1d3+1/19-20, pugnale), oppure +6 a distanza (1d3, fionda) oppure +5 a distanza (1d3/19-20 pugnale); Att completo +4 in mischia (1d10+1/x3, ascia grande) oppure +3 in mischia (1d3+1/19-20, pugnale), oppure +6 a distanza (1d3, fionda) oppure +5 a distanza (1d3/19-20 pugnale); QS velocità di movimento, tratti razziali halfling, Analfabetismo, Ira 1/giorno; AL CN; TS Tem +4, Rif +4, Vol +1; For 12; Des 17; Cos 13; Int 12; Sag 10; Car 8.

Abilità e Talenti: Scalare +6; Nascondersi +6; Saltare +6; Ascoltare +6; Muoversi silenziosamente +4; Cavalcare +7; Sopravvivenza +4; Arma Focalizzata (ascia grande).

Movimento veloce: Juniper ha una velocità di 9 m al posto dei normali 6 m per un Halfling quando non veste armature, indossa un'armatura leggera o media (e non porta carichi pesanti).

Tratti Razziali Halfling: Juniper ha un bonus di morale +2 sui tiri salvezza contro la paura, un bonus razziale +1 in tutti gli altri tiri salvezza, un bonus di attacco +1 nell'utilizzo di un'armada lancio e della fionda, e un bonus di +2 in Scalare, Saltare, Ascoltare, Muoversi silenziosamente.

Analfabetismo: Juniper non sa né leggere né scrivere.

Ira barbarica: Questi sono i cambiamenti quando Juniper si infuria: 1d12 +3; PF 15; Vel 9 m; CA 15, a contatto 12, alla sprovvista 12; Att +6 in mischia (1d10+4/x3, ascia grande) oppure +5 in mischia (1d3+3/19-20, pugnale) oppure +6 a distanza (1d3, fionda) oppure +5 a distanza (1d3/19-20 pugnale); TS Tem +6; Vol +3; For 16; Cos 17; Scalare +8; Saltare +8. La furia dura per 6 turni, ma può anche terminare volontariamente. Dopo essersi infuriata è affaticata (-2 For, -2 Des, non può correre o caricare). Juniper si può infuriare solo una volta al giorno. Entrare in uno stato di ira non richiede tempo, ma non può essere fatto in risposta ad un'azione.

con la gente. E riguardo ai nani che sono considerati meno affascinanti degli altri? I nani possono diventare dei buoni bardi, portandosi dietro i racconti delle loro vittorie durante le varie ere tramandati oralmente. E quando il momento richiede un valido combattente, pochi riescono a contrastare un nano.

MODELLO INIZIALE DI BARDO NANO

Armatura: Armatura di cuoio (+3 CA, penalità di armatura alla prova -1, fallimento incantesimi arcani n/a, Vel 6 m, 5 kg).

Armi: Spada lunga (1d8, crit 19-20/x2, 2 kg, a una mano, tagliente).

Balestra leggera (1d8, crit 19-20/x2, incr gittata 2.4 m, peso 2 kg, arma da lancio).

Selezione delle Abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 6 + il modificatore di Intelligenza.

Abilità	Gradi	Caratt.	Penalità armatura
Valutare	4	Int	-
Raggirare	4	Car	-
Artigianato (Lavorare il metallo o la pietra)	4	Int	-
Ottenere informazioni	4	Car	-
Conoscenze (qualsiasi)	4	Int	-
Ascoltare	4	Sag	-
Intrattenere (strumenti a percussione)	4	Car	-
Rapidità di Mano	4	Des	-1
Sapienza magica		Int	
Acrobazia	4	Des	-1

Talenti: Se la Destrezza ha un valore pari o superiore a 13 Schivare, altrimenti Iniziativa Migliorata.

Magie Conosciute: Livello 0 - *mano magica, riparare, aprire/chindere, lettura del magico.*

Equipaggiamento: zaino con otre, una razione da viaggio giornaliera, giaciglio, sacco, pietra focaia e acciarino, 3 torce, una faretra con 10 quadrelli, un flauto (comune), borsa per oggetti magici.

Oro: 2d4 mo.

Gunnhild il bardo nano sceglie la sua professione molto presto, quando scopre l'attitudine a suonare il tamburo ai raduni dei clan. Ha scelto le sue armi e le sue abilità per trarre maggior vantaggio dalle sue caratteristiche naniche. Ha scelto come strumento le percussioni dal momento che ama il suono regolare e ponderato di tamburi e campane. Ha scelto anche di migliorare la sua conoscenza della storia per poter scrivere canzoni che immortalino il suo clan, e la conoscenza delle miniere per trarre vantaggio dalla caratteristica della sua razza nella conoscenza delle aree sotterranee. Valutare è per lei un'abilità naturale e istintiva, e ottiene un bonus razziale di

BARDO

Gimble è il classico bardo - affascinante, brillante e versatile. Anche i bardi mezz'elfi sono abbastanza comuni grazie alla loro abilità di mantenere buoni rapporti duraturi

+2 in Valutare riguardo a oggetti in metallo o in pietra. Infine, ha scelto di migliorare Rapidità di Mano per poter disporre facilmente di oggetti utili e Artigianato (lavorare il metallo) per poter creare i gioielli che tanto ama indossare. La sua scelta delle abilità rispecchia il fatto che non ha bisogno di luce per vedere.

Gunnhild: Nano femmina bardo 1; GS 1; Umanoide medio; DV 1d6; pf 6; Iniz +2; Vel 9 m; CA 15, a contatto 12, colto alla sprovvista 13; BAB +0; Lot +1; Att +1 in mischia (1d8+1/19-20, spada lunga) oppure +2 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); Att completo +1 in mischia (1d8+1/19-20, spada lunga) oppure +2 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); QS conoscenze bardiche +2, musica bardica (controcanto, affascinare, infondere coraggio) 1/gg, scurovisione 18 m, tratti razziali nanici; AL NB; TS Tem +0, Rif +4, Vol +2; For 12, Des 14, Cos 10, Int 13, Sag 10, Car 13.

Talenti e abilità: Valutare +5 (+7 per manufatti in pietra o metallo), Artigianato (lavorazione dei metalli) +7, Artigianato (lavorazione della pietra) +3, Diplomazia +5, Conoscenze (storia) +5, Intrattenere (strumenti a percussione) +5, Rapidità di Mano +5, Sapienza Magica +5; Schivare.

Conoscenze Bardiche: Gunnhild può effettuare una prova di conoscenze bardiche con un bonus di +2 per vedere se conosce informazioni rilevanti su nobili locali, oggetti leggendari o luoghi degni di nota.

Musica Bardica: Gunnhild può usare una sua canzone o poesia per produrre effetti magici su coloro che le sono vicini.

Controcanto (Sop): Gunnhild può neutralizzare effetti magici che si basano sul suono effettuando una prova di Intrattenere per ogni round di contro canto; ogni creatura entro 9 m da lei che è sotto l'effetto di un attacco magico di tipo sonoro o basato sul linguaggio può usare il risultato della prova di Intrattenere di Gunnhild al posto del proprio tiro salvezza, se lo desidera. Controcanto dura per 10 rounds.

Affascinare (Sop): Gunnhild può affascinare una singola creatura che si trovi entro 27 m da lei e che possa vederla e sentirla. Il risultato della prova di Intrattenere di Gunnhild è la CD per il tiro salvezza sulla Volontà della vittima. Qualsiasi minaccia evidente interrompe l'effetto. Affascinare dura 1 round.

Infondere Coraggio (Sop): Tutti gli alleati che possono sentire Gunnhild ricevono un bonus di morale +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura, oltre a un bonus di +1 ai tiri per colpire e al danno. L'effetto dura ancora 5 round dal momento in cui l'alleato non può più udirla.

Tratti Razziali Nanici: Gunnhild possiede stabilità (+4 alle prove di abilità per evitare di essere spinta o sbilanciata mentre si trova sul terreno), familiarità con le armi (ascia da guerra nanica e urgrosh nanico sono armi da guerra) ed è un'esperta minatrice (bonus razziale di +2 sulle prove per notare inusuali opere in muratura; può effettuare

una prova per individuare inusuali opere in muratura come se le stesse attivamente cercando, se si trova entro 3 m da esse e può usare l'abilità Cercare per trovare trappole di pietra come se fosse un ladro; può determinare con esattezza la profondità a cui si trova). Inoltre ha un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro orchi e goblinoidi; un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro magie e capacità magiche; un bonus razziale di +2 a tiri salvezza sulla Tempra contro tutti i veleni e un bonus di Schivare +4 contro i giganti. In più, Gunnhild possiede un bonus razziale di +2 su tutte le prove di Intrattenere, Artigianato o Professione che abbiano a che fare con metallo o pietra (già segnato nelle statistiche).

Incantesimi da bardo conosciuti: (2; salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo; possibilità di fallimento incantesimi 0%): 0 - *mano magica, riparare, aprire/chiudere, lettura del magico.*

CHIERICO

Jozan è il classico chierico umano – una fonte di cura e supporto per gli altri, ma anche una forza offensiva da non sottovalutare. Ogni razza, però, necessita di individui in contatto con il divino – persino gli gnomi, considerati da alcuni frivoli e volubili.

MODELLO INIZIALE DI CHIERICO UMANO

Armatura: Corazza a scaglie (+4 CA, penalità di armatura alla prova -4, Vel 4.5 m, 7.5 kg).

Scudo di legno pesante (+2 CA, penalità di armatura alla prova -2, 2.5 kg).

Armi: Mazza pesante (1d6, crit x2, 2 kg, a una mano, contundente).

Balestra leggera (1d6, crit 19-20/x2, inc. gitt. 24 m, 1kg, perforante).

Selezione delle Abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 2 + il modificatore di Intelligenza.

Abilità	Gradi	Caratt.	Penalità armatura
Valutare (ci)	2	Int	-
Raggiare	4	Car	-
Camuffare	4	Car	-
Nascondersi	4	Des	-
Sapienza Magica	4	Int	-
Concentrazione	4	Cos	-
Guarire	4	Sag	-
Conoscenze (Religioni)	4	Int	-
Diplomazia	4	Car	-
Raccogliere informazioni (ci)	2	Car	-

Talenti: Incantesimo Focalizzato (Illusione).

Divinità/Domini: Garl Glittergold/Protezione e Inganno.

Equipaggiamento: Zaino con otre, una razione da viaggio giornaliera, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Astuccio con 10 quadrelli. Simbolo sacro di legno (di Garl Glittergold).

Denaro: 1d4 mo.

Ellywick la chierica gnoma è devota al suo patrono, Garl Glittergold. Come lui, ha un intelletto sveglio, una grande passione per gli scherzi e un certo gusto per le gemme. Ha scelto le sue abilità e i suoi talenti in modo da trarre il massimo vantaggio dalle opzioni extra offerte dal dominio dell'Inganno. Prendendo Incantesimo Focalizzato (Illusione) ha massimizzato l'efficacia del suo bonus razziale alla Classe Difficoltà per i tiri salvezza contro le sue magie di dominio.

Ellywick: Chierico gnomo femmina 1; GS 1; Umanoide piccolo; DV 1d8; pf 8; Iniz +0; Vel 6 m; CA 17, a contatto 11, colto alla sprovvista 17; BAB +0; Lot -4; Att +1 in mischia (1d6, mazza pesante) oppure +1 a distanza (1d6/19-20, balestra leggera); AS capacità magiche, scacciare non morti (5/gg, bonus di +2 alle prove di scacciare); QS tratti razziali gnomeschi, visione crepuscolare; AL NB; TS Tem +2, Rif +0, Vol +4; For 11, Des 10, Cos 10, Int 12, Sag 15, Car 14.

Abilità e Talent: Raggiare +6, Artigianato (alchimia) +3, Diplomazia +6, Guarire +6, Nascondersi -2, Ascoltare +4; Incantesimo Focalizzato (Illusione).

Capacità Magiche: 1/gg – *luci danzanti, suono fantasma, prestidigitazione, parlare con gli animali* (solo mammiferi scavatori). Livello di incantatore 1°; tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo.

Tratti razziali gnomeschi: Ellywick è competente nelle armi (il martello picca gnomesco è un'arma da guerra) e nelle armature. Aggiunge +1 alla Classe Difficoltà per tutti i tiri salvezza contro le sue magie di illusione. Possiede anche un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro le illusioni, un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro coboldi e goblinoidi, e un bonus di schivare +4 contro i giganti. Inoltre ha un bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato (Alchimia) e di Ascoltare (già segnate nelle statistiche sopra).

Incantesimi Clericali Preparati: (3/3; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo, o 14 + livello dell'incantesimo per le magie di Illusione): 0 – *purificare cibo e bevande, lettura del magico, resistenza*; 1 – *benedizione, cambiare sembianze**, scudo della fede.

*Incantesimo di dominio. Divinità: Garl Glittergold. Domini: Protezione (interdizione protettiva 1/gg), Inganno (Raggiare, Camuffare e Nascondersi sono abilità di classe).

DRUIDO

La druida mezzelfa Vadania è completamente in armonia con la natura, ed è pronta a difenderla da coloro che vogliono interferire con i suoi processi ciclici. Umani, gnomi ed elfi possono benissimo essere strenui difensori

delle terre boschive. Ma i druidi nani sono pochi e isolati. Dato che le loro civiltà di solito sono scavate nelle colline e nelle montagne, la maggior parte dei nani si interessa poco della superficie, o della fauna e della flora del mondo naturale. Tuttavia esistono eccezioni.

MODELLO INIZIALE DI NANO DRUIDO

Armatura: Pelle (+3 CA, penalità di armatura alla prova -3, Vel 6 m, 12.50 kg).

Scudo pesante di legno (+2 CA, penalità di armatura alla prova -2, 5 kg).

Armi: Scimitarra (1d6, critico 18-20/x2, 2 kg, a una mano, tagliente).

Randello (bastone di quercia, 1d6, critico x2, 1.5 kg, a una mano, contundente).

Fionda (1d4, critico x2, inc. di gittata 15 m, 0 kg, contundente).

Selezione delle Abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 4 + il modificatore di Intelligenza.

Abilità	Gradi	Caratt.	Penalità armatura
Concentrazione	4	Cos	-
Addestrare Animali	4	Car	-
Guarire	4	Sag	-
Conoscenze (Natura)	4	Int	-
Ascoltare	4	Sag	-
Sapienza Magica	4	Int	-
Osservare	4	Sag	-
Sopravvivenza	4	Sag	-

Talent: Allerta.

Equipaggiamento: Zaino con otre, una razione da viaggio giornaliera, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Astuccio con 10 proiettili per fionda. Agrifoglio e vischio. Tre torce.

Compagno Animale: Topo crudele (vedi sotto).

Oro: 1d6 mo.

Burek il druido nano è un'anomalia fra la sua gente. Nato in profondità sotto le montagne, ha imparato a farsi amiche sia le creature sotterranee che quelle di superficie. Ha inoltre imparato spontaneamente le proprietà delle piante e delle erbe curative che crescono nei luoghi bui. Ora unisce alla grande conoscenza della roccia e della pietra la sua consapevolezza del mondo naturale, per assicurarsi che gli scavatori non turbino la fragile ragnatela di vita della natura.

Burek ha scelto Allerta come talento per essere certo di accorgersi sempre dei tenui messaggi della natura. Ha altresì preso dei gradi in Artigianato (lavorazione della pietra) per aumentare la sua già grande conoscenza della pietra e di come può essere modellata.

Burek: Nano Druido maschio 1; GS 1; Umanoide medio; DV 1d8+2; pf 10; Iniz -1; Vel 6 m; CA 14, a

contatto 9, colto alla sprovvista 14; BAB +0; Lot 1; Att +1 in mischia (1d6+1/18-20, scimitarra), oppure +1 in mischia (1d6+1, randello), oppure -1 a distanza (1d6, fionda); Att completo +1 in mischia (1d6+1/18-20, scimitarra), oppure +1 in mischia (1d6+1, randello), oppure -1 a distanza (1d6, fionda); QS compagno animale (Granite), Scurovisione 18 m, tratti nanici, senso naturale, empatia animale +2; AL N; TS Tem +4, Rif -1, Vol +4; For 12, Des 8, Cos 15, Int 10, Sag 15, Car 12.

Abilità e talenti: Concentrazione +6, Professione (fabbro) 2, Professione (scultore) +6, Conoscenze (natura) +4, Ascoltare +4, Osservare +4, Sopravvivenza +6, Allerta.

Compagno Animale: Burek ha un ratto crudele che si chiama Granite come suo compagno Animale. Granite gli assegna i seguenti vantaggi.

Legame (Str): Burek può maneggiare Granite come un'azione gratuita oppure può spingerlo come un'azione di movimento, anche se non ha nessun grado d'abilità nell'Addestrare Animali. Burek guadagna un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di Empatia Animale e alle prove di Addestrare Animali che riguardano Granite.

Condividere Incantesimi (Str): A scelta di Burek, qualsiasi incantesimo che egli lancia su se stesso può avere effetto anche su Granite. Granite deve trovarsi a 1,5 m da Burek al momento del lancio per riceverne i vantaggi. Se l'incantesimo non è istantaneo, termina di avere effetto su Granite se egli si allontana di 1,5 m. L'incantesimo non avrà più effetto su Granite nemmeno se questo ritorna da Burek prima che la durata sia terminata. In aggiunta, Burek può lanciare qualsiasi incantesimo che abbia come bersaglio se stesso su Granite (diventando un incantesimo a contatto), al posto di se stesso. Burek e Granite possono condividere gli incantesimi anche se normalmente essi non hanno effetto sugli animali.

Tratti nanici: Burek ha stabilità (+4 alle prove di abilità per evitare di essere assalito da un toro o di fare un passo falso mentre è disteso al suolo), competenza nelle armi (l'ascia da guerra nanica e l'urgrosh nanico sono armi da guerra), ed esperti minatori (bonus razziale di +2 alle prove per individuare strani lavori in muratura; entro 3 m da un'opera in muratura può effettuare una prova come la stesse cercando attivamente e può usare l'abilità Cercare per trovare trappole di pietra allo stesso modo dei ladri; intuire profondità). Egli, inoltre, ha anche un bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro orchi e goblinoidi; un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi le capacità magiche; un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra contro tutti i veleni e un bonus di +4 per schivare contro giganti. Inoltre, Burek ha un bonus razziale di +2 alle prove di Valutazione, prove di Artigianato o di Professione collegate alla pietra o al metallo (già illustrate nelle statistiche qui sopra).

Senso della Natura: Burek può identificare vegetali e animali (le specie e le caratteristiche particolari) con precisione matematica. Inoltre può stabilire se l'acqua è

potabile o meno (inquinata, avvelenata o non potabile per altre ragioni).

Empatia Animale: Burek può usare il linguaggio del corpo, le intonazioni della voce e il linguaggio del corpo per migliorare l'attitudine di un animale. Quest'abilità funziona proprio come una prova di Diplomazia fatta per influenzare l'attitudine di una persona, ma il modificatore ai tiri dei dadi di Burek è +2. Il tipico animale domestico ha un atteggiamento iniziale indifferente, mentre gli animali selvaggi sono di solito ostili. Per usare Empatia Animale, Burek e l'animale devono essere in grado di studiarsi, quindi in condizioni normali devo trovarsi essere a meno di 9m l'uno dall'altro. Generalmente una prova richiede 1 minuto. Burek può usare questa abilità anche per influenzare l'attitudine delle bestie magiche con un punteggio di Intelligenza di 1 o 2 con una penalità di -4 alla prova.

Incantesimi Druidici Preparati: (3/2; salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 0 - *creare acqua, individuazione del veleno, purificare cibo e bevande*; 1° - *cura ferite leggere, passare senza tracce*.

Granite: compagno ratto crudele maschio; GS - ; Bestia magica piccola; DV 1d8+1; pf 5; Iniz +3; Vel 12 m, scalare 6 m; CA 15, a contatto 14, colto alla sprovvista 12; Att Base +0; Lot -4; Att +4 in mischia (1d4, perforante); AS malattia; QS visione crepuscolare, tracce, trucchi (sotto, portare o andare a prendere, cercare, restare); AL N, TS Tem +3, Rif +5; Vol +3; For 10, Des 17, Cos 12, Int 1, Sag 12, Car 4.

Abilità e talenti: Scalare +11, Nascondersi +8, Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +4, Osservare +4, Nuotare +11, Allerta, Arma Accurata (B = Ascia da battaglia, Quadrelli, Proiettili per fionda).

Malattia (Str): febbre lurida (morso), Tempra CD 11, periodo di incubazione 1d3 giorni, 1d3 danni alla Des e 1d3 danni alla Cos. La CD per la salvezza è basata sulla Costituzione.

Tracce(Str): Granite può individuare l'avvicinarsi di nemici, fiutare nemici nascosti, seguire tracce tramite l'olfatto.

GUERRIERO

Tordek il nano è il guerriero fatta persona - forte, robusto, e ben informato riguardo ad ogni aspetto dell'uso delle armi. Ma ogni razza le deve avere coloro che possano difendere la propria popolazione dal male, e la mancanza di civilizzazione impedisce di addestrare i propri difensori. Ma alcuni non appartengono veramente a nessuna civiltà - o a più di una. Guerrieri come questi sono rari e di solito autodidatta, o addestrati da singoli mentori.

MODELLO INIZIALE DI GUERRIERO MEZZELFO

Armatura: Corazza a scaglie (+4 CA, penalità di armatura alla prova -4, Vel 6 m, 15 kg).

Scudo pesante di legno (+2 CA, penalità di armatura alla prova -2, 5 kg).

Armi: Spada lunga (1d8, crit 19-20/x2, 2 kg, a una mano, tagliente).

Arco lungo (1d8, crit x 3, incremento di gittata 30 m, 1,5 kg, perforante).

Selezione delle Abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 2 + il modificatore di Intelligenza.

Abilità	Grado	Caratt.	Penalità Armatura
Diplomazia (ci)	2	Car	-
Raccogliere informazioni (ci)	2	Car	-
Addestrare Animali	4	Car	-
Intimidire	4	Car	-
Ascoltare (ci)	2	Sag	-
Cavalcare	4	Des	-
Cercare (ci)	2	Int	-
Osservare (ci)	2	Sag	-

Talento: Arma Focalizzata (Spada lunga).

Talento Bonus (Guerriero): Se la Forza è 13 o più alta, Attacco Poderoso; se la Forza è 12 o più bassa, Iniziativa Migliorata.

Equipaggiamento: zaino con otre, una razione da viaggio giornaliera, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia, faretra con 20 frecce.

Oro: 2d4 mo.

Elwyn il guerriero Mezzelfo è cresciuta tra gli elfi, dove sviluppò una predilezione per l'arco lungo. Servendo come mercenario negli eserciti umani ed elfici, fece buon uso della sua attitudine naturale razziale di andare d'accordo con tutti. Così, ha dei gradi di Diplomazia. Inoltre ha un'affinità elfica per il mondo naturale, così ha preso dei gradi in Addestrare Animali e Cavalcare.

Elwyn: Guerriero Mezzelfo femmina 1; Creare Verghe 1; Umanoide medio (elfo); DV 1d10; pf 10; Iniz +2; Vel 6 m; CA 18, a contatto 12, colto alla sprovvista 16; Att Base +1; Lot +3; Att +4 in mischia (1d8+2/19-20, spada lunga), oppure +3 a distanza (1d8/x3, Arco lungo); Att completo +4 in mischia (1d8+2/19-20, spada lunga), oppure +3 a distanza (1d8/x3); QS tratti mezzelfici, Visione crepuscolare; AL CB, TS Tem +2, Rif +2, Vol -1; Forza 15, Des 14, Cos 10, Int 12, Sag 8, Car 13.

Abilità e talenti: Diplomazia +3, Addestrare Animali +5, Ascoltare +0, Cavalcare +6, Cercare +2, Osservare +0, Attacco Poderoso, Arma Focalizzata (spada lunga).

Tratti Mezzelfici: Elwyn è immune a incantesimi ed effetti magici di sonno e bonus, ed ha sangue elfico (per tutti gli effetti che riguardano la razza, lei è considerata un elfo). Elwyn, inoltre, possiede un bonus razziale di +2 sui salvezza contro incantesimi o effetti di Ammalimento e

un bonus razziale di +1 alle prove di Ascoltare, Osservare e Cercare (già illustrate nelle statistiche qui sopra).

MONACO

I monasteri sono luoghi di tranquilla contemplazione, dove coloro che seguono la via verso la perfezione interiore, come l'umana chiamata Ember, possono allenarsi sia fisicamente che spiritualmente. Questo tipo di allenamento non è per chi è caotico o di strette vedute, quindi pochi mezzorchi scelgono questa professione. Ma per quei pochi che lo fanno, il cammino per diventare monaco può essere più soddisfacente di chiunque altro.

MODELLO INIZIALE DI MONACO MEZZORCO

Armatura: nessuna (Vel 6 m)

Armi: Kama (1d6, crit x2, 1 kg, leggera, tagliente). Fionda (1d4, crit x2, incremento di gittata 15 m, 0 kg, contundente)

Selezione delle Abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 4 + il modificatore di Intelligenza.

Abilità	Grado	Caratt.	Penalità Armatura
Equilibrio	4	Des	0
Scalare	4	For	0
Artista della Fuga	4	Des	0
Nascondersi	4	Des	0
Saltare	4	For	0
Ascoltare	4	Sag	-
Muoversi Silenziosamente	4	Des	0
Nuotare	4	For	0
Acrobazia	4	Des	0

Talento: Se la Destrezza è 13 o più alta, Schivare; se la Destrezza è 12 o più bassa, Iniziativa Migliorata.

Equipaggiamento: zaino con otre, una razione da viaggio giornaliera, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Tre torce. Borsellino con 10 proiettili per fionda.

Oro: 2d4 mo

Kurgoth ha saputo fin da quando ha memoria che non era un brutto come suo padre. Cresciuto in una città umana conosciuta per la sua tolleranza nei confronti di chi era diverso, egli crebbe amando la disciplina e l'ordine e divenne noto per il suo buon cuore.

Kurgoth ha scelto delle abilità che sfruttano la sua Forza e la sua Destrezza. Ha selezionato Lottare Migliorato come suo talento bonus di monaco per approfittare della sua Forza, e Schivare come talento normale per approfittare della sua Destrezza.

Kurgoth: Monaco mezzorco maschio 1; Creare Verghe 1; Umanoide medio (orco); DV 1d8; pf 8; Iniz +2;

Vel 9 m; CA 14, a contatto 14, colto alla sprovvista 12, BAB +0, Lot +6; Att +2 in mischia (1d6+2, colpo senz'armi), oppure +2 in mischia (1d6+2/0, kama), oppure +2 a distanza (1d6, fionda); AS Raffica di colpi (-2/-2 mischia), Colpo senz'armi; QS Scurovisione 900 cm.; AL LB; TS Tem +2, Rif +4, Vol +4; For 15, Des 15, Cos 10, Int 10, Sag 14, Car 6.

Abilità e Talent: Equilibrio +6, Scalare +6, Saltare +6, Acrobazia +6; Schivare, Lotta migliorata, colpo senz'armi migliorato.

Raffica di colpi: Kurgoth può usare l'azione di attacco completa per creare un extra attacco disarmato o con un'arma speciale del monaco al suo più alto attacco base a round, ma questo e ogni altro attacco creano una penalità di -2. Questa penalità si applica per 1 round, così influisce sull'attacco di opportunità che il monaco può creare dopo la sua azione. Se armato con un kama, un nunchaku o un siangham, Kurgoth crea l'attacco extra sia con quest'arma che con la mano nuda. Se armato con due armi uguali, ne usa una per l'attacco(chi) normale(i) e una per l'attacco extra. In ogni caso, il danno bonus d'attacco con la mano secondaria, non è ridotto.

Colpo senz'armi: Kurgoth ha Colpo Sen'Armi Migliorato come talento base. Di solito i suoi attacchi disarmati provocano danni letali, ma può scegliere di infliggere un danno non letale invece di avere una penalità al tiro per colpire. Ha la stessa scelta di infliggere danni letali o no in combattimento. Kurgoth infligge 1d6+2 con un suo attacco senz'armi.

PALADINO

Compassionevole, di grande cuore, fiero, e anche altezzoso — tutte queste parole possono descrivere un paladino. Il paladino umano Alhanda è rappresentativo della classe, ma i paladini non si limitano ai regni umani. Anche il dio gnomo Garl Glittergold ha i suoi paladini, sebbene solo gli gnomi li abbiano visti.

MODELLO INIZIALE DI PALADINO GNOMO

Armatura: Corazza a scaglie (+4 CA, penalità di armatura alla prova -4, Vel 7.5 m, 7.5 kg).

Scudo pesante di legno (+2 CA, penalità di armatura alla prova -2, 5 kg).

Armi: Martello-picca gnomesco (1d6/1d4, crit x3/x4, 1.5 kg, arma a due mani, contundente e perforante).

Arco corto (1d4, crit. x3, incr. gittata. 30 m., 0.5 kg, perforante).

Selezione delle abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 2 + il modificatore di Intelligenza.

Abilità	Grado	Caratt.	Penalità Armatura
Scalare (ci)	2	For	-6
Diplomazia	4	Car	-
Guarire	4	Sag	-
Ascoltare (ci)	2	Sag	-
Cavalcare	4	Des	-
Cercare (ci)	2	Int	-
Osservare (ci)	2	Sag	-

Talento: Arma focalizzata (Martello-picca gnomesco).

Equipaggiamento: Zaino con otre, una razione da viaggio giornaliera, giaciglio, sacco, pietra focaia e acciarino. Lanterna, tre ampole di olio. Faretra con 20 frecce. Simbolo sacro in legno (Garl Glittergold).

Oro: 6d4 mo.

Greck Diamondeyes è un paladino di Garl Glittergold. Autonomatosi dopo la scomparsa del suo dio, protegge la sua gente da tutto il male che arriva dall'esterno. Ma sebbene lui prenda seriamente questo affare sacro, è conosciuto per la sua brillante intelligenza ed è per la sua bontà verso gli altri gnomi.

Greck ha deciso di portare la loro arma caratteristica — il martello-picca gnomesco — in battaglia contro i suoi nemici. Come abilità, ha scelto la Diplomazia, così che possa evitare dei conflitti tramite la negoziazione, la Guarigione, così che possa meglio aiutare i feriti, e Ascoltare per prendere vantaggio sul suo bonus razziale.

Greck Diamondeyes: Paladino gnomo maschio 1; GS 1; Umanoide piccolo; DV 1d10; pf 10; Iniz +2; Vel 450 cm; CA 17, a contatto 13, colto alla sprovvista 15; BAB +1; Lot -3; Att +0 in mischia (1d6/[TS]3/[TS]4 martello-picca gnomesco), oppure +4 a distanza (1d6/[TS]3, arco corto); Att completo +0 mischia (1d6/[TS]3/[TS]4, martello-picca gnomesco) e +0 in mischia (1d4/[TS]3/[TS]4, martello-picca gnomesco), oppure +4 a distanza (1d6/[TS]3, arco corto); AS punire il male, capacità magiche; QS aura di bene, *individuazione del male*, tratti gnomeschi, visione crepuscolare; AL LG; TS Tem +2, Rif +2, Vol +0; For 11, Des 15, Cos 10, Int 12, Sag 10, Car 14.

Abilità e Talent: Diplomazia +6, {{+2 Car, 4 grado}} Curare +4, {{+0sag, 4grado}} Nascondersi +0, {{+2 Des, -6 penalità armatura, 4 grado}} Ascoltare +4; Combattere con due armi.

Punire il male (Sop): Una volta al giorno, Greck può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Aggiunge 2 al suo tiro per colpire e infligge 1 punto extra di danno. Colpire una creatura che non è malvagia non ha effetto ma usa l'abilità per quel giorno.

Capacità magiche: 1/giorno — *luci danzanti*, *suono fantasma*, *prestidigitazione*, *parlare con animali* (solo

mammiferi). Livello incantatore 1; tiro salvezza CD 12 + livello incantesimo.

Individuazione del male (Sop): Greck può usare Individuazione del male allo stesso modo dell'incantesimo.

Aura di Bene (Str): L'aura di bene di Greck è equivalente a quella di un chierico di 1° livello di una divinità buona.

Tratti gnomeschi: Greck ha familiarità con le armi (i martelli-picca gnomeschi sono armi da guerra). Aggiunge +1 alla Classe Difficoltà per tutti i tiri salvezza contro i suoi incantesimi di illusione. Inoltre ha un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro le illusioni, e un bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro coboldi e goblinoidi, e un bonus di +4 per schivare contro i giganti. In aggiunta ha un bonus razziale di +2 in Artigianato (alchimia) e Ascoltare.

RANGER

Gli elfi come Soveliss sono spesso legati alla classe Ranger, ma in verità quasi ogni razza può eccellere nelle prove che la classe offre. I mezzelfi che non si sentono a casa con i loro parenti di razza di solito gravitano verso questa classe.

MODELLO INIZIALE DI RANGER MEZZELFO

Armatura: Cuoio borchiato (+3 CA, penalità di armatura alla prova -1, Vel 15 m, 10 kg).

Armi: Spada lunga (1d8, crit 19-20/x2, 2 kg, una mano, tagliente).

Arco lungo (1d8, crit x3, incr. di gittata. 50 m, 1,5 kg, perforante).

Selezione Abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 6 + il modificatore di Intelligenza.

Abilità	Grado	Caratt.	Penalità Armatura
Scalare	4	For	-1
Guarire	4	Sag	-
Nascondersi	4	Des	-1
Conoscenze (natura)	4	Int	-
Ascoltare	4	Sag	-
Muoversi Silenziosamente	4	Des	-1
Cercare	4	Int	-
Osservare	4	Sag	-
Sopravvivenza	4	Sag	-
Nuotare	4	For	-2

Talenti: Tiro Ravvicinato.

Nemico prescelto: Aberrazioni.

Equipaggiamento: Zaino con borraccia, razioni da un giorno, sacco a pelo, sacco, acciarino e pietra focaia. Tre torce. Faretra con 20 frecce.

Oro: 2d4 mo.

Susalla la mezzelfa è diventata una Ranger perché si sentiva più a casa nella terra selvaggia che coi suoi simili. Sebbene non fisicamente robusta, è estremamente agile, e mostra un talento per il tiro con l'arco. Progetta di perseguire la specialità di tiro con l'arco da ranger. Susalla ha acquisito abilità che migliorano la sua abilità di nascondersi nel terreno. Sa che la sua forza sta nel colpire i nemici da lontano, non in combattimento in mischia.

Susalla: Ranger elfo femmina 1; GS 1; umanoide medio (elfo); DV 1d8-1; pf 7; Iniz +2; Vel 15 m; CA 15, a contatto 12, colto alla sprovvista 13; BAB +1; Lot +2; Att in mischia +2 (1d8+1/19-20, spada lunga), oppure +3 da lontano (1d8/x3, arco lungo); Att completo in mischia +2 (1d8+1/19-20, spada lunga), oppure a distanza +3 (1d8/x3, arco lungo); QS nemico prescelto (aberrazioni +2), tratti mezzelfici, visione crepuscolare, empatia animale +3; AL CB; TS Tem +1, Rif +4, Vol +0; For 13, Des 15, Cos8, Int 12, Sag 10, Car 14.

Abilità e Talenti: Scalare +4, Nascondersi +5, Conoscenze (natura) +5, Ascoltare +5, Muoversi silenziosamente +5, Cercare +2, Osservare +5, Sopravvivenza +4; Tiro ravvicinato, Seguire tracce.

Nemico prescelto: Susalla ha scelto aberrazione come nemico prescelto. Guadagna un bonus di +2 in Raggiare, Ascoltare, Percepire inganni, Osservare, e Sopravvivenza quando usa queste abilità contro questo tipo di creature. Prende lo stesso bonus nel tiro per colpire contro creature di questo tipo.

Tratti mezzelfici: Susalla è immune alla magia *sonno*, e ha sangue elfico (per tutti gli effetti relativi alla razza, è considerata un elfo). Susalla ha anche un bonus razziale di +2 sui tiri salvezza contro gli incantesimi o gli effetti e un bonus razziale di +1 per Ascoltare, Osservare e Cercare.

Empatia animale: Susalla può usare il linguaggio del corpo, le intonazioni della voce e il linguaggio del corpo per migliorare l'attitudine di un animale. Quest'abilità funziona proprio come una prova di Diplomazia fatta per influenzare l'attitudine di una persona, ma il modificatore ai tiri dei dadi di Susalla è +2. Il tipico animale domestico ha un atteggiamento iniziale indifferente, mentre gli animali selvaggi sono di solito ostili. Per usare Empatia Animale, Susalla e l'animale devono essere in grado di studiarsi, quindi in condizioni normali devo trovarsi essere a meno di 9m l'uno dall'altro. Generalmente una prova richiede 1 minuto. Susalla può usare questa abilità anche per influenzare l'attitudine delle bestie magiche con un punteggio di Intelligenza di 1 o 2 con una penalità di -4 alla prova.

LADRO

Gli Halfling come Lidda sono i classici ladri fantasy, ma tutte le razze hanno la loro parte di ladri. Gli Elfi in particolare hanno degli ottimi ladri, viste la loro abilità nel

trovare porte segrete e il loro talento nel notare cose che gli altri non notano.

MODELLO INIZIALE DI LADRO ELFO

Armatura: Cuoio (+2 CA, Vel 9 m, 7,5 kg).

Armi: Spada corta (1d4, crit 19-20/x2, 1 kg, leggera, perforante).

Arco corto (1d6, crit x3, incremento di gittata 18 m, 1 kg, perforante).

Pugnale (1d3, crit 19-20/x2, incremento di gittata 3 m, 0,5 kg, leggero, perforante).

Selezione Abilità: Scegliere un numero di Abilità pari a 8 + il modificatore di Intelligenza.

Abilità	Grado	Caratt.	Penalità Armatura
Raggirare	4	Car	-
Scalare	4	For	0
Disattivare Congegni	4	Int	-
Artista della Fuga	4	Des	-
Raccogliere Informazioni	4	Car	-
Nascondersi	4	Des	0
Ascoltare	4	Sag	-
Muoversi Silenziosamente	4	Des	0
Scassinare serrature	4	Des	-
Cercare	4	Int	-
Rapidità di Mano	4	Des	0
Osservare	4	Sag	-
Acrobazia	4	Des	-
Utilizzare Oggetti Magici	4	Int	-

Talento: Indagatore.

Equipaggiamento: Zaino con otre, una razione da viaggio giornaliera, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Attrezzi da ladro. Lanterna schermabile e tre ampole di olio.

Oro: 4d4 mo.

Lucien è un elfo che ha intrapreso presto la professione di ladro nella sua vita. Gli piace viaggiare in terre elfiche e umane, raccogliendo segreti e “acquisendo” oggetti importanti per ricchi patroni. Ha concentrato le sue abilità nel raccogliere informazioni, nel fuggire velocemente e nell'entrare in luoghi presumibilmente sicuri.

Lucien: Ladro elfo maschio 1; GS 1; Umanoide medio; DV 1d6; pf 3; Iniz +3; Vel 9 m; CA 15, a contatto 13, colto alla sprovvista 12; BAB +0; Lot +0; BAB +0 in mischia (1d6/19-20, spada corta), oppure +3 a distanza (1d6/x3, arco corto); Att completo +0 in mischia (1d6/19-20, spada corta), oppure +3 a distanza (1d6/x3, arco corto); AS Attacco furtivo +1d6; QS Trattati elfici, visione crepuscolare, localizzare trappole; AL NC; TS Tem +0, Rif +5, Vol -1; For 10, Des 17, Cos 10, Int 14, Sag 8, Car 13.

Abilità e talenti: Raggirare + 5, Disattivare Congegni +6, Artista della Fuga +7, Raccogliere Informazioni +7,

Nascondersi +7, Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +7, Cercare +10, Osservare +5, Acrobazia +7; Indagatore.

Trattati Elfici: Lucien è immune sia agli incantesimi che agli effetti riguardanti la magia *sonno*, e ha Competenza nelle Armi da Guerra nella spada lunga, stocco, arco lungo (incluso l'arco lungo composito) e arco corto (incluso l'arco corto composito) come talenti bonus. Ha un bonus razziale di +2 sui tiri salvezza contro incantesimi ed effetti di ammalimento. Lucien ha diritto a una prova di Cercare quando si trova a 1,5 m da una porta segreta o nascosta, come se la stesse attivamente cercando. Ha anche un +2 razziale sulle prove di Ascoltare, Osservare e Cercare (già illustrate statistiche qui sopra).

STREGONE

Il lancio spontaneo di incantesimi è il punto forte dello stregone. Lo stregone umano Henket è il classico esempio di questa classe, ma il dono della magia non conosce razza. Anche gli Halfling qualche volta la praticano, e oh, i problemi che creano quando lo fanno!

MODELLO INIZIALE DI STREGONE HALFLING

Armatura: Nessuna (Vel 6 m).

Armi: Lancia corta (1d4, crit x2, incremento di gittata 6 m, 0,5 kg, perforante).

Fionda (1d3, crit x2, incremento di gittata 15 m, 0 kg, contundente)

Selezione Abilità: Scegliere un numero di Abilità pari a 3 + il modificatore di Intelligenza.

Abilità	Grado	Caratt.	Penalità Armatura
Raggirare	4	Car	-
Concentrazione	4	Cos	-
Diplomazia (ci)	2	Car	-
Raccogliere Informazioni (ci)	2	Car	-
Nascondersi (ci)	2	Des	0
Conoscenze (arcane)	4	Int	-
Muoversi Silenziosamente (ci)	2	Des	0
Sapienza Magica	4	Int	-

Talento: Incantare in Combattimento.

Incantesimi da stregone conosciuti: livello 0—*individuazione del magico, suono fantasma, prestidigitazione, lettura del magico*; livello 1—*spruzzo colorato, dardo incantato*.

Equipaggiamento: Zaino con otre, una razione da viaggio giornaliera, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Lanterna schermabile, cinque ampole di olio. Borsa per componenti di incantesimi. Borsa con 10 proiettili per fionda.

Oro: 2d4 mo.

Jillian sapeva di avere il dono della magia già da piccola. Cercando sempre qualcosa di nuovo da provare, lasciò casa molto presto per vagare per il mondo e per cercare fortuna. Ma, nonostante sia priva di preoccupazioni, Jillian non è una sciocca. Ha preso come talento "Incantare in Combattimento" per assicurarsi il maggior numero di occasioni possibili di lanciare i suoi incantesimi in battaglia, e ha concentrato i suoi gradi in quelle abilità che aumentano la sua capacità con la magia.

Jillian: Stregone halfling femmina 1; GS 1; umanoide piccolo; DV 1d4+1; pf 3; Iniz +3; Vel 6 m; CA 14, a contatto 14, colto alla sprovvista 11; BAB +0; Lot -4; Att +1 in mischia (1d4/x3, lancia corta), oppure +5 a distanza (1d4, fionda), oppure +5 a distanza (1d4/x3, lancia corta); Att. completo +1 in mischia (1d4/x3, lancia corta), oppure +5 a distanza (1d4, fionda), oppure +5 a distanza (1d4/x3, lancia corta); QS benefici del famiglia, tratti halfling, famiglia gufo (Snowy); AL CB; TS Tem +2, Rif +4, Vol +2; For 10, Des 16, Cos 13, Int 10, Sag 8, Car 15.

Abilità e talenti: Scalare +2, Concentrazione +5, Nascondersi +7, Saltare +2, {{2 razziale}} Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +5, Sapienza Magica +4, Osservare +1; Allerta, Incantesimi in Combattimento.

Benefici del famiglia: Finché il suo famiglia Snowy è a portata di mano, Jillian ottiene il beneficio del talento di Allerta, un bonus di +3 alle prove di Osservare nelle ombre e i seguenti bonus aggiuntivi.

Legame empatico (Sop): Jillian può comunicare telepaticamente con Snowy fino a una distanza di 1,5 km. Ha la stessa relazione con un oggetto o un posto che ha Snowy.

Incantesimi condivisi: Jillian può fare in modo che ogni incantesimo lei lanci su se stessa incanti anche Snowy se quest'ultimo si trova fino a 1,5 m da lei in quel momento. Può anche castare un incantesimo con bersaglio "Tu" sul suo famiglia.

Tratti Halfling: Jillian ha un bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro la paura, un bonus razziale di +1 a tutti i tiri salvezza, un bonus razziale di +1 all'attacco con un'arma da lancio o la fionda, e un bonus razziale di +2 alle prove di Scalare, Saltare, Ascoltare e Muoversi Silenziosamente (già spiegato nelle precedenti statistiche).

Famiglio Gufo: Jillian ha un famiglia gufo di nome Snowy.

Incantesimi da Stregone Conosciuti: (5/4; salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): livello 0—*individuazione del magico, suono fantasma, prestidigitazione, lettura del magico*; livello 1—*spruzzo colorato, dardo incantato*.

Snowy: Famiglio gufo maschio; GS —; animale magico minuscolo; DV 1d8; pf 1; Iniz +3; Vel 3 m, volare 12 m (media); CA 18, a contatto 15, colto alla sprovvista 15; BAB +0; Lot +11; Att +5 in mischia (1d4-3, artigli); Att completo +5 in mischia (1d4-3, artigli); Faccia/Portata 2-1/2 m/0 m; QS scurovisione 18 m, eludere migliorato,

visione crepuscolare; AL CB; TS Tem +2, Rif +5, Vol +4; For 4, Des 17, Cos 10, Int 6, Sag 14, Car 4.

Abilità e talenti: Concentrazione +4, Nascondersi +11, Ascoltare +12, Muoversi Silenziosamente +17, Osservare +4; Arma Accurata.

Eludere Migliorato (Str): Quando è soggetto ad un attacco che normalmente richiederebbe un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno, Snowy non subisce danno se il tiro salvezza ha successo e subisce metà danno se il tiro salvezza fallisce.

MAGO

Gli Elfi sono i sovrani dell'arte magica, con il loro talento per la magia e la loro lunga vita in cui studiarla. Mialec è un classico esempio di un'elfa che ha rivolto la sua attenzione allo studio a tempo pieno della magia. Umani, gnomi e anche mezz'elfi hanno la dedizione e l'impulso che la classe richiede. Ma i mezz'orchi possiedono i requisiti? Solo raramente, ma un mezz'orco mago può essere un nemico formidabile, anche se potrebbe non essere intelligente quanto le altre razze.

MODELLO INIZIALE DI MAGO MEZZORCO

Armatura: Nessuna (Vel 9 m).

Armi: Bastone ferrato (1d6/1d6, crit x2, 2 kg, a due mani, contundente).

Balestra leggera (1d8, crit 19-20/x2, incremento di gittata 24 m, 2 kg, perforante).

Selezione Abilità: Scegliere un numero di Abilità pari a 2 + il modificatore di Intelligenza.

Abilità	Grado	Caratt.	Penalità Armatura
Concentrazione	4	Cos	-
Decifrare Scritture	4	Int	-
Sapienza Magica	4	Int	-
Conoscenze (arcane)	4	Int	-
Muoversi Silenziosamente	2	Des	0
Cercare	2	Int	-

Talento: Riflessi Fulminei.

Scuola di Specializzazione: Nessuna.

Libro degli Incantesimi: Tutti gli incantesimi di livello 0, più *charme, evoca mostri I e sonno*, più uno di questi incantesimi a scelta per punti del bonus di Intelligenza (se ce ne sono): *incuti paura, dardo incantato, spruzzo colorato, immagine silenziosa*.

Equipaggiamento: Zaino con otre, una razione giornaliera, giaciglio, acciarino e pietra focaia. Dieci candele, contenitore per mappe, tre fogli di pergamena, borsa componenti incantesimi, libro degli incantesimi.

Faretra con 10 quadrelli.

Oro: 3d6 mo.

Borchuk è abituato ad essere differente dagli altri, e ciò non ha ostacolato il perseguire lo studio della magia quando è stato adottato da un mago. Ha scelto Riflessi Fulminei come talento, affinché gli dia una migliore probabilità di fuggire degli effetti di magie pericolose e ha dedicato le sue abilità soprattutto agli studi dell'arcano.

Borchuk: Mago mezzorco maschio 1; GS 1; Umanoide medio (orco); DV 1d4+5; pf 9; Iniz +1; Vel 9 m; CA 11, a contatto 11, colto alla sprovvista 10; BAB +0; Lot +1; Att +1 a distanza (1d6+1, bastone); Att completo +1 a distanza (1d6+1, bastone); QS scurovisione 18 m, Benefici del Famiglio, rospo famiglio (Lump-Lump); AL LN; TS Tem +2, Rif +3, Vol +3; For 12, Des 13, Cos 14, Int 13, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Decifrare Scritture +5, Conoscenze (arcano) +5, Ascoltare +3, Sapienza Magica +5, Osservare +3; Allerta, Riflessi Fulminei, Scrivere Pergamene.

Benefici del famiglio: Finché il suo famiglio Lump-Lump è a portata di mano, Borchuk ottiene dei benefici al talento di Allerta, un bonus di +3 alle prove di Osservare nelle ombre e i seguenti bonus aggiuntivi.

Legame empatico (Sop): Borchuk può comunicare telepaticamente con Lump-Lump fino a una distanza di 1,5 Km. Ha la stessa relazione con un oggetto o un posto che ha Lump-Lump.

Incantesimi condivisi: Borchuk può fare in modo che ogni incantesimo lui lanci su se stesso incanti anche Lump-Lump se quest'ultimo si trova fino a 1,5 m da lei in quel momento. Può anche castare un incantesimo con bersaglio "Tu" sul suo famiglio.

Famiglio Rospo: Borchuk ha un famiglio rospo di nome Lump-Lump.

Incantesimi da Mago Conosciuti: (3/2; salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo): 0-individuazione del magico, raggio di gelo, resistenza; 1-mani brucianti, charme.

Libro degli incantesimi: 0-fiotto acido, sigillo arcano, luci danzanti, frastornare, individuazione del magico, resistenza, riparare, aprire/chiudere, prestidigitazione, raggio di gelo, lettura del magico, resistenza, tocco di fatica; 1-mani brucianti, charme, evoca mostri I.

Lump-Lump: Famiglio rospo maschio; GS —; bestia magica piccola; DV 1/4 d8 (1d8 effettivo); pf 4; Iniz +1; Vel 1,5 m a piedi; CA 16, a contatto 15, colto alla sprovvista 15; BAB +0; Lot -17; Att —; Att completo —; Faccia/Portata 20cm/0cm; QS anfibio, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; AL LN; TS Tem +2, Rif +3, Vol +4; For 1, Des 12, Cos 11, Int 6, Sag 14, Car 4.

Abilità e talenti: nascondersi +21, ascoltare +4, osservare +4; Allerta.

Eludere Migliorato (Str): Quando l'attacco permette un tiro salvezza su rif. per dimezzare il danno, Lump-Lump non subisce danni se gli riesce il tiro salvezza, e metà danni se lo fallisce.

NOTE SULL'AUTORE

Penny Williams è entrato nell'industria dei giochi di ruolo come esperto di question game per TSR, Inc. negli anni 80. Da allora, ha lavorato come coordinatore di **RPGA** Network, Redattore di *Polyhedron Newszine*, editore senior ed editore coordinatore per il RPG R&D Department della Wizards del Coast, Inc. Ora freelance impegnato, Penny pubblica per parecchie aziende del mercato dei giochi e segue il programma di playtesting online per i prodotti di Wizards. Quando non si vendica sui designers della crudeltà dei PG morti, Penny fa la marmellata, lavora sui puzzle in legno sagomato e fa ripetizioni di matematica e scienze agli studenti.